LIGA PERUANA DE DEBATE ESCOLAR

MANUAL DE INICIACIÓN AL DEBATE EN EL FORMATO WSDC

Autores:
Daniela Martuccelli
Jean Sedano

Profesor responsable:
Joe Yovera

Perú, 25 de mayo de 2020

GLOSARIO DE TÉRMINOS

A continuación, te presentamos una serie de **términos** (palabras o frases) de uso común en el debate, los cuales serán nuestro **nuevo lenguaje** que nos servirá para iniciar el conocimiento de esta práctica. Los términos no están enlistados en orden alfabético, sino en **orden de aparición en un debate**, de modo que es más fácil de comprender. Te sugerimos que te familiarices con ellos, pues los usaremos varias veces en el presente manual.

1. **Debate:** Es un acto de comunicación que consiste en la confrontación (enfrentamiento) de ideas u opiniones diferentes sobre un tema determinado.
2. **Formato de debate:** Es la estructura en la cual se va a debatir, que implica el número de debatientes, sus intervenciones, tiempo y rol de cada orador. En este manual usaremos el formato WSDC (World School Debate Championship) Campeonato Mundial de Debate Escolar.
3. **Casas:** Son los **equipos** que van a debatir. Al equipo que está a favor, se le llama "Casa de Afirmativo", "Casa de Proposición" "Gobierno" o simplemente "Proposición" y al equipo que está en contra, "Casa de Negativo", "Casa de Oposición" u "Oposición". En WSDC, cada casa está conformada por tres debatientes u oradores, cada uno con un rol y funciones específicas. Según la postura que se les ha asignado, se espera que proporcionen razones a favor o en contra de la moción.
4. **Orador(a) o debatiente:** Es aquella persona que participa en un debate y que, a través de su discurso o intervención, trata de persuadir al jurado.
5. **Moción:** Es un enunciado (afirmación) o propuesta que va a ser debatida con posturas (opiniones) a favor o en contra. Generalmente utilizamos siglas como E.C. o E.C.C.Q. al iniciar las mociones de un debate. E.C. significa "Esta Casa" y E.C.C.Q. significa "Esta Casa considera que"; se dice "casa" porque se inspira en un parlamento o congreso, donde se debaten temas (mociones) que una casa o partido político propone.
6. **Statu quo:** Es el "estado de las cosas en un determinado momento". Se refiere al contexto en el que se desarrolla una **moción**, que es definida en un lugar determinado y en el momento actual, no en el pasado ni en el futuro, a menos que esté especificado.
7. **Reserva:** Son las delimitaciones que se realizan al definir la **moción** y/o el **Statu quo**, para que el debate no sea tan amplio. No es obligatorio hacerlo, pero, a veces, hacer una reserva permite un mejor debate, por ejemplo, para hablar de *preferir la educación sobre el trabajo* es más adecuado centrar el debate en países en vías de desarrollo, porque es donde se genera un mejor debate.
8. **Impugnar:** Consiste en **no aceptar** las definiciones o Status quo (contexto) de un equipo por considerarla incoherente, autocomprobatoria o delimitada injustamente. El primer discurso de la casa de oposición es el único momento en el que se puede hacer. Se puede dar el caso que se siga impugnando las definiciones a lo largo del debate, pero no es recomendable.

9. **Carga de la prueba:** Es la razón principal por la cual se está a favor o en contra de una moción y que el equipo pretende defender durante todo el debate. En otras palabras, es lo que se debe demostrar para ganar el debate. Por ejemplo, si defendemos la legalización de la marihuana, nuestra carga de la prueba podría ser que esto "genera más beneficios que perjuicios para la sociedad". En ese sentido, todos nuestros argumentos deberán probar ello.
10. **Discurso:** Es la exposición de los argumentos y/o contra argumentos realizada por un orador. Este debe ser claro, convincente y ordenado. En el formato WSDC, se desarrollan 4 discursos por cada equipo o casa.
11. **Argumentos:** Son las razones que sirven para demostrar o convencer al jurado sobre la postura que se defiende. Bajo el esquema ARE, el argumento se compone de afirmaciones, razonamientos y evidencias (pruebas).
12. **Caracterización:** Es la explicación de una realidad o un agente involucrado en el debate, a través de sus características principales, que sirve para explicar mejor el argumento que se presenta. Por ejemplo, un argumento económico, puede ser defendido desde el punto de vista del ciudadano afectado por la economía o ser defendido desde el punto de vista del empresario o del gobierno. Para hacer aquello, se necesitará *caracterizar* a este agente, es decir, describir sus intereses, deseos, situación económica, etc.
13. **Impactos:** Son las consecuencias de aceptar el argumento presentado, de manera que se pueda evidenciar su importancia o relevancia dentro del debate. Estos impactos se pueden señalar en la forma que afecta al statu quo, a los agentes de la moción e incluso, como demuestra la carga de la prueba.
14. **Caso:** Es la propuesta completa que trae un equipo para estar a favor o en contra en un debate. Es el conjunto de la caracterización, los argumentos y los impactos que presentarán a través de sus cuatro discursos para comprobar su carga de la prueba.
15. **Puntos de Información (POI):** Son las preguntas o aclaraciones que se hace al orador(a) del equipo contrario durante su discurso, ya sea para contradecir o para aclarar algo que dice el adversario.
16. **Minutos blindados:** Son los minutos en los que el orador(a) no puede brindar o recibir puntos de información, es decir, no se le puede interrumpir, ya sea porque está iniciando su discurso o porque lo está terminando. En WSDC, el primero y el último minuto se consideran blindados.
17. **Refutación:** Es deconstrucción de un determinado argumento. Refutar, en simple, consiste en evidenciar fallas en un argumento del oponente.
18. **Reconstrucción:** Consiste en "ayudar" a un argumento ya expuesto que ha sido cuestionado, atacado o destruido por las refutaciones del equipo contrario. El objetivo es agregarle nuevos razonamientos o evidencias (pruebas) para que sea aceptado por el juez.
19. **Mundos o Escenarios:** Son las situaciones o realidades creadas por cada equipo como consecuencia de aceptar o rechazar la moción que se debate; pues, el equipo de

LIGA PERUANA DE DEBATE ESCOLAR

proposición plantea cómo el contexto o realidad cambia y el equipo de oposición puede plantear un contexto o realidad diferente. Ambos mundos se comparan para explicar por qué la realidad o mundo que presenta al jurado es mejor que el contrario.

20. **Puntos de choque:** Son los subtemas en los cuales los argumentos de las casas se han contradicho durante el debate. Generalmente, se aclaran en el discurso de conclusión.
21. **Posición final o Resultado:** Es el lugar donde el adjudicador (juez o jurado) ubica a los equipos luego de un debate, que puede ser: ganador o perdedor. En formatos de 4 cámaras, existen 4 puestos.
22. **Feedback o Retroalimentación:** Es la explicación de las razones por las cuales un equipo ha ganado o perdido, sumado a recomendaciones para futuros debates. Escuchar el feedback es importante para el debatiente, pues se entiende mejor la forma de razonar de un juez, lo que le ayudaría a mejorar como orador.
23. **Jurado:** Son quienes evalúan el debate. Hay un(a) juez(a) principal cuyo rol es realizar el feedback principal y reportar los resultados a la organización. En WSDC, cada juez vota individualmente, pero se aconseja una deliberación conjunta.
24. **Moderador(a):** Su función es dar la pauta e introducir los ocho discursos del debate, así como el inicio y el fin del tiempo para realizar los puntos de información. Puede ser un rol de algún juez o de una persona externa al jurado y a los equipos.

LPDE
LIGA PERUANA DE DEBATE ESCOLAR

ACERCA DEL FORMATO WSDC

En el formato WSDC (World School Debating Championship), cada equipo debe convencer al jurado de que su caso es el mejor. Para hacer esto, en el debate se debe:

- Defender argumentos lógicos sólidos *(Contenido).*
- Presentar los argumentos de una forma interesante y persuasiva *(Estilo).*
- Estructurar y priorizar sus argumentos (*Estrategia).*

REGLAS:

A continuación, se presentan reglas generales en la mayoría de torneos de este formato.

Inicio del debate:

1. El equipo puede estar conformado por hasta cinco miembros y pueden tener el apoyo de dos profesores(as). Durante el tiempo de preparación, el equipo no puede contar con la ayuda del profesor(a) (Esto no se aplica en nuestros amistosos). Cuando empieza el debate, solo los tres miembros que se encuentran en la mesa pueden dialogar entre ellos.
2. El moderador(a) marca el inicio del debate a partir de un discurso de protocolo y menciona las reglas del debate.
3. Si se considera necesario, el juez principal puede añadir alguna acotación.

Acerca de los discursos:

4. Los primeros tres discursos de cada equipo duran ocho minutos y se alternan entre proposición y oposición. Se comienza con la proposición.
5. Al final de estos, cada equipo entrega un discurso de réplica de cuatro minutos.
    a. Este solo puede ser realizado por la persona que estuvo a cargo del primer o segundo discurso. Esta parte se inicia con la casa de oposición.
    b. No se pueden realizar puntos de información durante este discurso.

Acerca de los Puntos de Información (POI):

6. Durante los primeros tres discursos principales de cada equipo, el equipo contrario puede ofrecer un "Punto de información" (POI) entre el primer y séptimo minuto del discurso, antes o después corresponde a *minutos blindados*. Estos tiempos serán indicados por un moderador(a), quien marca el final de los minutos 1 y 7 con un aplauso.

LIGA PERUANA DE DEBATE ESCOLAR

7. El debatiente puede aceptar o rechazar un punto de información según lo vea conveniente. No obstante, se recomienda aceptar al menos un punto de información en los discursos.
8. La persona que está a cargo del discurso puede interrumpir el punto de información si lo ve conveniente.
9. Los POI deben durar como máximo 15 segundos.
10. Si el debatiente rechaza un punto de información, se deberá esperar veinte segundos para pedir otro.

Acerca del público:

11. No pueden participar de ninguna manera en el debate, son únicamente espectadores.
12. No se pueden realizar gestos o intervenciones que distraigan a los debatientes, solo se aceptan "aplausos silenciosos" como muestra de apoyo a lo dicho por un equipo.

ROLES DE ORADOR:

Cada debatiente desempeña un rol diferente en el debate. Estas pautas están destinadas a facilitar un debate justo, no para limitar lo que puede hacer un equipo.

LPDE
LIGA PERUANA DE DEBATE ESCOLAR

PRIMER ORADOR(A)
El orador de proposición es responsable de:

- Definir conceptos importantes.
- Anunciar la carga de la prueba que el equipo defenderá.
- Caracterizar los actores de la moción (si lo cree conveniente).
- Presentar el caso de su equipo y los argumentos que traerá la proposición.
- Mencionar qué oradores presentarán dichos esos argumentos.
- Desarrollar al menos un argumento.

Del mismo modo, el primer orador de la oposición es responsable de:

- Impugnar la definición y proporcionar una nueva (pero solo si piensa que la definición no permite el debate).
- Describir los argumentos que traerá la oposición (el caso de su equipo), explicando qué oradores presentarán cada uno de esos argumentos.
- Contradecir los argumentos de la primera proposición (esto se llama refutación).
- Desarrollar al menos un argumento.

SEGUNDOS ORADORES
Son responsables de:

- Refutar el caso del otro equipo.
- Reconstruir los argumentos ya dichos.
- Presentar nuevos argumentos para apoyar su caso

TERCEROS ORADORES
Son responsables de:

- Refutar los argumentos del otro equipo (si es necesario).
- Reconstruir los argumentos presentados.
- Hacer un resumen del debate (si lo desea).

DISCURSOS DE RÉPLICA

- Son realizados por el primer o segundo orador.
- Explicar los puntos de choque del debate y por qué su casa debe ser la ganadora.

ADJUDICACIÓN

¿Qué se juzga en un debate WSDC?

El debate se juzga a partir de tres criterios: contenido, estilo y estrategia.

El Contenido:
El contenido es la fuerza de la argumentación. Esto implica la calidad de la refutación y la capacidad de derrotar argumentos contrarios. Un puntaje alto en este criterio está relacionado con la presentación de argumentos altamente relevantes, con explicaciones claras y lógica, y concisión al señalar los impactos de sus argumentos. Se requiere consistencia y minuciosidad en la explicación de por qué los argumentos que se presentaron son los más fuertes en el debate.

El Estilo:
El estilo es la capacidad de explicar los argumentos y las refutaciones de manera persuasiva. No existe un estilo particular que sea apropiado para todos los oradores(as) y todos los debates. Sin embargo, abarca una serie de elementos generales que mejoran el impacto de un discurso. Estos incluyen el cómo un orador(a) usa su voz, sus gestos, técnicas retóricas y compromiso con la audiencia.

La Estrategia: La estrategia abarca dos aspectos: la estructura y tiempo, y la comprensión de los temas del debate.

- ***Estructura y tiempo:*** Significa que un orador(a) completa su discurso en el tiempo indicado. También implica tener un claro sentido de prioridades en su argumentación, lo que significa organizar de manera efectiva el orden de los argumentos.

- ***La comprensión de los temas del debate:*** Significa que entiende los puntos claves que se van a debatir. Consiste en establecer los argumentos claves para demostrar la carga de la prueba, así como el trabajo en equipo, en donde cada orador establece y sigue una línea de razonamiento en conjunto, de manera que se pueda apreciar como una sola estructura lógica, que es reforzada y complementada por cada orador.

Por lo tanto, si un orador(a) realiza un buen cumplimiento de su rol en función de sus tiempos y de organizar sus argumentos, pero no está probando la carga de la prueba que propuso porque sus argumentos son lógicamente débiles, puede recibir un puntaje alto en estrategia y un puntaje de contenido bajo.

GUÍA PARA EL PUNTAJE DE ORADOR

DISCURSOS PRINCIPALES:

En teoría, a cada discurso principal (de los primeros, segundos y terceros oradores) se le puede otorgar un máximo de 100 puntos. De estos, 40 puntos por contenido, 40 por estilo y 20 para la estrategia.

En la práctica, el estándar para puntuar los discursos oscila entre 60 a 80, como se muestra en la tabla a continuación (extraída del reglamento del mundial de colegios).

Estándar	**Total (/100)**	**Contenido (/40)**	**Estilo (/40)**	**Estrategia (/20)**
Excepcional	80	32	32	16
Excelente	76-79	31	31	15-16
Extremadamente bueno	74-75	30	30	15
Muy bueno	71-73	29	29	14-15
Bueno	70	28	28	14
Satisfactorio	67-69	27	27	13-14

Competente	65-66	26	26	13
Aceptable	61-64	25	25	13-12
Mejora necesaria	60	24	24	12

DISCURSO DE RÉPLICA

En teoría, el discurso de réplica vale un máximo de 50 puntos, en donde 20 puntos son por contenido, 20 por estilo y 10 por estrategia.

En la práctica, los puntajes van de 30 a 40 puntos, como se ve en la siguiente tabla:

Estándar	**Total (/50)**	**Contenido (/20)**	**Estilo (/20)**	**Estrategia (/10)**
Excelente	40	16	16	8
Muy bueno a Excelente	36-39	15	15	7.5
Bueno	35	14	14	7
Aceptable a satisfactorio	31-34	13	13	6.5
Mejora necesaria	30	12	12	6

LIGA PERUANA DE DEBATE ESCOLAR

VALORES

¿Qué características tendría un discurso *excelente*?

En contenido: Cada punto principal está bien fundamentado con argumentos, evidencia e impactos. Las refutaciones son precisas, relevantes y fuertes; lo que permite la reconstrucción de su caso. En general, el caso se ve muy fortalecido gracias a esta intervención.

En estilo: La oratoria es eficiente y persuasiva. Toda la información presentada en el debate es clara, y precisa.

En estrategia: Todos los argumentos están organizados de forma lógica y conectados a la moción y la carga de la prueba. Se acepta, al menos, un punto de información y la respuesta fortalece el caso del equipo.

¿Qué características tendría un discurso *bueno*?

En contenido: La mayoría de los puntos dados están fundamentado con argumentos, evidencias o impactos. Parte de las refutaciones son generales o no logran responder totalmente a lo dicho por la cámara contraria.

En estilo: La oratoria permite entender la mayoría de las ideas del estudiante. Pueden utilizarse algunas muletillas, el discurso se interrumpe en algunas partes o hay falta de contacto visual.

En estrategia: Parte de los argumentos no están conectados del todo a la carga de la prueba del equipo o no responden directamente al debate planteado.

¿Qué características tendría un discurso *que necesita mejora*?

En contenido: Los puntos principales no están bien fundamentados. Las refutaciones no son precisas ni relevantes para el desarrollo del debate.

En estilo: La oratoria dificulta la comprensión del discurso. Se utilizan muletillas, existen varias interrupciones y/o hay falta de contacto visual; lo que hace que la información no quede clara.

En estrategia: Los argumentos no están vinculados a lo que su postura debía defender. No se aceptan puntos de información o, si se hace, la respuesta es evasiva, imprecisa o insuficiente.

¿Cómo ser un buen juez en el formato de WSDC?

Antes del debate:

- Conocer las reglas y los términos explicados en este manual.
- Desempeñarse bajo el criterio de una persona razonable promedio, esto implica:
  - **a.** Tener una base de conocimiento general.
  - **b.** Estar ligeramente informado sobre la coyuntura actual.
- Señalar incompatibilidad para un debate, ya sea porque hay una relación institucional (ser entrenador de uno de los equipos o pertenecer a la misma institución del equipo) o personal (tener lazos familiares o amicales) que pueda interpretarse como favoritismo a un equipo.
- Tener conocimientos de lógica y teoría de la argumentación.

Durante el debate:

- Comprender y anotar los discursos del debate, identificando los argumentos, las refutaciones y los puntos de información, para que puedan ser revisados durante la deliberación y el feedback al final del debate o en un feedback personal a cada equipo, si este lo solicitara.
- Reconocer las cargas de la prueba que traen los equipos, incluso si no son mencionadas de manera explícita.
- Juzgar el debate que sucede frente a nosotros, no el debate que queríamos que ocurriera, lo que significa que no imponemos argumentos ni cargas de prueba sobre los equipos.
- No usar conocimiento especializado para evaluar debates.
- Usar un block de notas para mayor facilidad al momento de hacer las comparativas y dar feedback en el debate

Al finalizar el debate:

- Ser imparcial:
    - **a.** No juzgar individuos sino equipos.
    - **b.** Dejar de lado interpretaciones y posturas personales o profesionales.
- No completar argumentos para los debatientes, aunque sean intuitivos para el juez.
- No descartar los argumentos que, personalmente, no nos gustan, sino basarse en la relevancia que tuvieron dentro del debate.
- Hacer un seguimiento diligente de los argumentos, las respuestas y los puntos de información (POI).
- Resumir el debate de evaluarlo.

Al deliberar con los otros jueces:

Una vez que el debate ha terminado, los debatientes deben abandonar la sala de debate, y los jueces, en conjunto, deben ordenar a los dos equipos en base a su actuación durante el debate: primero y segundo.

Si bien cada juez posee un voto independiente en este formato, lo recomendable es que los jueces deliberen y traten de ponerse de acuerdo.

Las evaluaciones deben ser siempre holísticas y comparativas; considerando las contribuciones que cada equipo hizo al debate en su conjunto y en comparación respecto al resto de los equipos.

Los equipos no pueden ganar o perder debates por algo aislado que hicieron o dejaron de hacer, como establecer adecuadamente el debate o contradecir a su bancada. En esencia, no existen cosas como “perdedores automáticos” o “primero sin dudarlo”. Esto es lógico pues, por muy bueno o malo que sea un equipo, otro equipo podría haber sido comparativamente mejor o peor.

Otras recomendaciones generales:

- Guardar respeto hacia las otras opiniones.
- En torneos en donde exista la figura de juez principal, este debe escuchar y entender lo que comenta el resto del panel.
- Expresar con claridad nuestro balance del debate y nuestra opinión.
- Solicitar las aclaraciones necesarias ante una opinión que no entendemos o que nos parece contraria a lo que sucedió en el debate o que no estamos de acuerdo.
- Y si no se llega a un acuerdo se somete a votación para ver quien ganó el debate que adjudicaste.

En los debates donde existe la figura de juez principal, las opiniones de los jueces panel cuentan tanto como la opinión del juez principal: la principal diferencia es simplemente que los panelistas no tienen la tarea de presidir (es decir, gestionar) la discusión.

Los panelistas deben tratar al Principal con respeto y no interrumpirle a menos que sientan que no se les permite participar de manera significativa en la discusión. A cambio, el jurado principal debe respetar las opiniones de los demás jurados y darles oportunidad suficiente para contribuir a la discusión.

Se aconseja que, si el panel no puede llegar a un consenso después de 15 minutos, pueden (dependiendo de la ronda en que el torneo esté dentro del cronograma) recibir 5-10 minutos más de tiempo para discutir entre los jurados. Siempre que no se entorpezca la labor del equipo de tabulación.

Después de que haya transcurrido un tiempo adicional, y si el consenso no ocurre, el veredicto se someterá a votación. Si un panel tiene un número par de jueces y el resultado de una votación está empatado, el voto del juez principal será el dirimente, es decir rompe, el empate, haciendo que este valga el doble.

FEEDBACK

El feedback es la retroalimentación a los escolares de lo ocurrido en el debate. Primero, se debe anunciar el equipo ganador, luego se explica qué ocurrió en el debate para que se

tomara esta decisión y se termina con recomendaciones a cada equipo para seguir mejorando.

Finalmente, se debe ofrecer la disposición a resolver alguna duda del resultado e incluso, si es posible o necesario, un feedback más detallado a un equipo terminado el feedback general o en un momento oportuno.

La adjudicación debería, en general, estructurarse de la siguiente manera:

- Anunciar el ranking de los equipos
- Hacer una breve recapitulación de lo ocurrido.
- Examinar los puntos de choque entre equipos en un orden que tenga sentido, comparando los equipos y explicando por qué uno es superior al otro.
- Invitar a los equipos a preguntar si algo no ha quedado claro.

Comparar equipos es más que hacer afirmaciones aisladas sobre el Equipo X y el Equipo Y, y decir "así que X claramente vence a Y". Requiere que el juez explique la interacción entre los equipos para establecer quién tuvo los mejores argumentos. El juez debe ser específico y detallado: utilizar adjetivos de forma vaga no es suficiente para juzgar. Identifique los argumentos, si y cómo fueron respondidos, y cuál fue el impacto del esto. Identifique qué equipos reciben crédito por qué y cómo esto influyó en la decisión sobre si debemos o no aplicar la política, por ejemplo.

LIGA PERUANA DE DEBATE ESCOLAR

¿Cómo explicar mejor qué ocurrió en el debate?

Necesariamente, se debe explicar los puntos de choque del debate. Así, se entenderá cuáles fueron los subtemas más relevantes para el debate. Luego, se deberá terminar haciendo un balance de cuántos puntos de choque ha ganado cada equipo y cómo uno termina superando al otro.

Al dar feedback:

- Ser responsable y constructivo.
- Explicar la decisión a los debatientes de manera persuasiva, utilizando criterios (contenido / estilo / estrategia) y reglas, y si es necesario, podemos proporcionar sugerencias para mejorar (después de explicar la decisión).
- Detallar en qué fallaron durante el debate y cómo lo pueden mejorar para que sea más didáctico el feedback.

PARA MÁS INFORMACIÓN:

Para la realización de este manual, se han estudiado diversos libros talleres y documentos. A continuación, les dejamos los más importantes:

- Manual de debate y adjudicación del WSDC 2017: https://www.academia.edu/36872203/MANUAL_DE_DEBATE_Y_ADJUDICACI%C3%93N_WUDC_2017
- Better debate manual: https://betterdebatemanual.wixsite.com/better/wsdc
- Libro Debating de Simon Quinn https://debate.uvm.edu/dcpdf/quinn_DEBATING.pdf

LPDE
LIGA PERUANA DE DEBATE ESCOLAR